

ABSTRAK

Habibah, Nadhirotul Ulil. 2022. Pengaruh Cergam Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Siswa Kelas III SDN Kemasantani. Skripsi. Program Studi Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd. (2) Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M. Pd.

Kata Kunci: membaca nyaring, media cergam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media cergam terhadap keterampilan membaca nyaring siswa pada kelas III SDN Kemasantani dan untuk mengetahui keterlaksanaan guru dalam menerapkan media cergam pada saat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) dengan menggunakan *Nonequivalent Control Grup Design*. Metode pengumpulan data berupa tes keterampilan unjuk kerja. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa, lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Kemasantani. Data dari penelitian ini berupa keterampilan membaca nyaring dari pengaruh penggunaan media cergam. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan Uji *T-test* menggunakan uji *independant samples test* dengan aplikasi *software SPSS 22*.

Berdasarkan hasil pengolahan data uji homogenitas dan normalitas berdistribusi homogen dan normal. Analisis data uji *independant samples test* menunjukkan nilai sig < 0,05 yaitu sig. (2-tailed) sebesar 0,021. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media cergam terhadap keterampilan membaca nyaring pada siswa kelas III SDN Kemasantani. Hal ini diperkuat dengan perbedaan nilai tes keterampilan yang signifikan pada kelompok eksperimen dan kontrol saat sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*).

ABSTRACT

Habibah, Nadhirotul Ulil. 2022. *The Effect of Comic Book Media on Reading Aloud Skills in III Grade Students of SDN Kemasantani*. Education Program Elementary Teacher. Pedagogy and Psychology Faculty. PGRI Adi Buana Surabaya University. Adviser (1) Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd. (2) Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Read Aloud, Comic Book*

This study aims to determine the effect of comic book media on students' aloud reading skills in class III SDN Kemasantani and to determine the teacher's implementation in applying comic book media during learning. This study uses a quantitative research approach with a Quasi Experimental Design research design (quasi-experimental) using the Nonequivalent Control Group Design. The method of data collection is in the form of a performance skills test. The subject of this research is the third grade students, totaling 26 students, the location of the research is SDN Kemasantani. The data from this research are in the form of reading aloud skills from the influence of using comic book media. The data analysis techniques used in this research are normality test, homogeneity test, and T-test using independent samples test with SPSS 22 software application.

Based on the results of the homogeneity and normality test data processing, the distribution is homogeneous and normal. Analysis of the independent samples test data analysis showed the value of sig < 0.05, namely sig. (2-tailed) of 0.021. From these results, it can be concluded that there is an influence of comic book media on aloud reading skills in third grade students of SDN Kemasantani. This is reinforced by the significant difference in skill test scores in the experimental and control groups before treatment (pretest) and after being given treatment (posttest).

MOTTO

**“JIKA KAMU LELAH DENGAN SESUATU, KAMU BISA
BERISTIRAHAT SEJENAK DAN MEMULAINYA LAGI,
BUKAN MENYERAH”**